

教材版本	南一	實施年級 (班級/組別)	7	教學節數	每週(2)節，本學期共(42)節
課程目標	<p>第一冊 資訊科技</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解資訊科技發展對生活產生的影響。 2. 瞭解資訊安全的意涵與原則。 3. 瞭解資訊安全中的危險因素有那些，及應如何防範。 4. 學習資訊科技運用於路徑規劃及導航的說明。 5. 認識心智圖，並運用 5W1H 模式結合心智圖解決問題。 6. 藉由生活化的實例理解演算法的特性。 7. 認識 Scratch，並應用流程控制的結構（循序、選擇、重複）進行實作。 8. 瞭解演算法的概念如何運用於資訊科技中。 <p>第一冊 生活科技</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識生活科技教室環境與安全事項。 2. 認識科技的六大分類，並了解科技本身為綜合性的成果展現。 3. 認識四大製造時會使用的工具類型。 4. 認識創意發想技法。 5. 了解準備開始實作前亦須考慮所選用的材料、加工方式與工具。 6. 認識工作的制定與規劃安排。 7. 實際進行徒手繪圖之練習。 8. 認識常用的手工具之類型(鋸切、木工鋸、曲線鋸、刀具、夾具、穿孔空)與使用的時機和方法。 				
該學習階段 領域核心素養	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。</p> <p>科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。</p> <p>科-J-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。</p>				
課程架構脈絡					

教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週	資訊科技 第一章：資訊科技對我們的影響 第 1 節 資訊科技帶來的便利與資安防護 1-1 認識資訊安全 1-2 使用電腦與網路的資安防護	1	1. 瞭解資訊科技發展對生活產生的影響。 2. 說明資訊安全基本概念，並讓學生瞭解資訊科技可能會帶來的風險，因此資訊安全防護的概念相當重要。 3. 瞭解運用資訊科技輔助學習或是休閒娛樂所可能遇到資訊安全問題。	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能瞭解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	人 J8 瞭解人身自由權，並具有自我保護的知能。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技 認識生活科技教室環境與安全守則	1	1. 認識生活科技教室環境。 2. 了解生活科技教室的安全守則。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。	1. 課堂討論	【安全教育】 安 J1: 理解安全教育的意義。 安 J9: 遵守環境設施設備的安全守則。 【閱讀素養教育】 閱 J3: 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 2 週	資訊科技	1	1. 瞭解資訊科技發展對生活產生	運 a-IV-1	資 H-IV-1	1. 課堂參與。	人 J8

	<p>第一章：資訊科技對我們的影響 第 1 節 資訊科技帶來的便利與資安防護 1-1 認識資訊安全 1-2 使用電腦與網路的資安防護</p>		<p>的影響。 2. 說明資訊安全基本概念，並讓學生瞭解資訊科技可能會帶來的風險，因此資訊安全防護的概念相當重要。 3. 瞭解運用資訊科技輔助學習或是休閒娛樂所可能遇到資訊安全問題。</p>	<p>能落實健康的數位使用習慣與態度。 <u>運 a-IV-2</u> 能瞭解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>個人資料保護。 <u>資 H-IV-3</u> 資訊安全。</p>	<p>2. 平時觀察。 3. 心得分享。</p>	<p>瞭解人身自由權，並具有自我保護的知能。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>SDGs</u> 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 16 和平、正義與健全的司法。</p>
	<p>生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 第 1 節 科技是什麼 1-1 科技的開始 1-2 科技的應用 1-3 科技的內涵</p>	1	<p>1. 瞭解為什麼會有科技的產生，科技的產生是為了讓人們的生活更加便利。 2. 了解科技雖然為人們帶來許多便利，但科技的便利有時會為人們帶來新的問題，常常為了解決新的問題，會再以另外的科技解決問題，最終形成一個循環。 3. 能依照應用的類型將科技進行</p>	<p><u>設 k-IV-1</u> 能瞭解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 <u>設 k-IV-2</u> 能瞭解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p>	<p><u>生 N-IV-1</u> 科技的起源與演進。 <u>生 P-IV-1</u> 創意思考的方法。 <u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使用。</p>	<p>1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 小組討論</p>	<p>性 J8 解讀科技產品的性別意涵。</p>

			分類介紹，從不同的應用範疇，發現生活中有許多地方都有科技的協助及如何協助。				
第 3 週	資訊科技 第一章：資訊科技對我們的影響 第 1 節 資訊科技帶來的便利與資安防護 1-3 個人數位金融安全防護 1-4 智慧型裝置的資安防護	1	1. 瞭解資訊安全的意涵與原則。 2. 說明數位金融改善了人們的生活方式，帶來了許多便利性，但也帶來相對的風險與隱憂。 3. 瞭解行動網路與智慧型手機的普及，人們已經習慣透過下載安裝各種行動應用程式提升生活便利，但背後亦隱藏了許多資訊安全上的隱憂。	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能瞭解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	人 J8 瞭解人身自由權，並具有自我保護的知能。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 第 1 節 科技是什麼 1-4 人類與科技的相處 第 2 節 製造的進行	1	了解人們與科技的互動關係持續在改變與成長，科技會改變人們的生活，常常為了因應人們的需求而產生新的科技。	設 k-IV-1 能瞭解科技日常的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能瞭解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 小組討論	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

	2-1 製造需要的元素			設 k-IV-3 能瞭解選用適當材料及正確工具。			
第 4 週	資訊科技 第一章：資訊科技對我們的影響 第 2 節 資訊科技對社會的影響 2-1 數位金融與系統安全 2-2 社會秩序與隱私安全 2-3 人工智慧與道德規範	1	1. 瞭解資訊安全中的危險因素有那些，及應如何防範。 2. 說明個人的數位金融上的安全問題外，擴大到社會上的數位金融與資訊安全，所帶來的便利以及可能造成的安全風險。 3. 瞭解隨著科技發展與網路普及，監視設備對個人隱私的負面影響。 4. 瞭解人工智慧雖是現今科技的發展趨勢，但其背後亦有資訊安全上的問題。	運 t-IV-1 能瞭解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能瞭解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 小組討論。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	品 EJU3 誠實信用。 涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 第 2 節 製造的進行	1	知道如何進行生產製造的方法後，進一步瞭解在開始製作前，要如何有製作產品的想法及方	設 k-IV-1 能瞭解科技日常的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能瞭解科技產品	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 小組討論	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

	2-2 產生想法的技巧 2-3 問題解決模式		式，並從不同的創意發想技巧得到協助。透過問題解決模式，幫助人們從現有的生活問題或是如何改善科技所產生的問題，尋找解決方式，產生新的科技產品。	的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能瞭解選用適當材料及正確工具的基本知識。	手工具的操作與使用。		
第 5 週	資訊科技 第二章：善用資訊科技組織與表達 第 1 節 科技化的路徑規劃 1-1 地圖與路徑 1-2 導航與定位系統	1	1. 藉由生活中的地圖路徑，學習資訊科技的思維。 2. 學習資訊科技運用於路徑規劃及導航的說明。	運 t-IV-1 能瞭解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 小組討論。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 安全教育-交通安全 D-IV-3 運用科技提升交通的便利性。

				能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			
	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 1 節 為什麼要畫圖 1-1 想法的傳遞與溝通 1-2 識圖與製圖	1	了解在製作一樣產品之前，設計師會先將產品以圖像方式呈現出來，而圖像是一個可以讓不同語言文化同時理解，並用來傳遞訊息的工具。透過介紹工程圖的製圖規範，能看懂設計圖中不同線條所表示的意思。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 k-IV-4 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 小組討論	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 6 週	資訊科技 第二章：善用資訊科技組織與表達 第 1 節 科技化的路徑規劃 1-3 用 Google Maps 規劃路徑	1	利用 Google Maps 體驗路徑規劃的實際運用。	運 t-IV-1 能瞭解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-3	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 經驗分享。	戶 J 2 擴充對環境的理解，運用所學的知識到生活當中，具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。

				能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			安全教育-交通安全 D-IV-3 運用科技提升交通的便利性。
	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 2 節 創意點子的產生 2-1 創意思考技法 2-2 奔馳法	1	了解製作產品常需要考慮到許多面向，包含設計、材料、功能、創意等等，而如何引導人類思考產品的創新與設計就變得很重要，因此需透過創造思考技法以輔助人們設計產品。奔馳法亦是一項輔助人們進行分析思考的工具，有別於腦力激盪及心智圖法，奔馳法是針對特定主題進行發散式思考，並以現有產品為範本，進行改良與創新。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-V-3 能分析、思辨與批判人與科技、社會、環境之間的關係。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 小組討論 4. 配合活動紀錄簿給學生作練習	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 7 週	資訊科技	1	認識什麼是心智圖，並運用 5W1H 模式結合心智圖	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 成果分享。	品 J8 理性溝通與問題解決。

	<p>第二章：善用資訊科技組織與表達</p> <p>第 2 節 活用心智圖軟體</p> <p>2-1 認識心智圖</p>		<p>解決問題。</p>	<p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>4. 紙筆測驗。</p> <p>5. 實作情形。</p>	<p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。</p>
	<p>生活科技</p> <p>索馬立方塊製作</p>	<p>1</p>	<p>1. 能認識使用的木料。</p> <p>2. 能正確在木料上畫線。</p> <p>3. 能正確使用手線鋸鋸切木料。</p>	<p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3</p>	<p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核</p> <p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>

				能具備與人溝通、協調、合作的能力。			
第 8 週	資訊科技 第二章：善用資訊科技組織與表達 第 2 節 活用心智圖軟體 2-2 認識 XMind 心智圖軟體 2-3 活用 XMind 心智圖軟體	1	1. 利用軟體輔助學習 XMind 心智圖。 2. 實際操作 XMind 心智圖軟體學習發散式邏輯思維。	運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 5. 實作情形。	閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 4 優質教育。
	生活科技 索馬立方塊製作	1	1. 能正確使用砂紙對零件砂磨。 2. 能正確操作工具製作作品。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 實作情形	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

				<p>的限制。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p>日常科技產品的選用。</p>		
<p>第 9 週</p>	<p>資訊科技 第二章：善用資訊科技組織與表達 第 3 節 資訊科技讓簡報更精彩 3-1 簡報內容規劃</p>	1	<p>1. 能描述如何解決問題的方法以及使用的策略。 2. 瞭解問題的處理流程後，進而分析處理問題的脈絡。</p>	<p>運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1</p>	<p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 實作情形。</p>	<p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。SDGs 目標 4 優質教育。</p>

			<p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3</p> <p>能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 a-IV-3</p> <p>能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>			
生活科技 索馬立方塊製作	1	<p>1. 能正確黏貼零件。</p> <p>2. 能正確操作工具製作作品。</p>	<p>設 k-IV-3</p> <p>能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1</p> <p>能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2</p> <p>能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1</p> <p>能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2</p>	<p>生 P-IV-1</p> <p>創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2</p> <p>設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3</p> <p>手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1</p> <p>日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核</p> <p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>

				能在實作活動中展現創新思考的能力。 <u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。			
第 10 週	資訊科技 第二章：善用資訊科技組織與表達 第 3 節 資訊科技讓簡報更精彩 3-2 運用自由軟體製作簡報	1	1. 能描述如何解決問題的方法以及使用的策略。 2. 透過介紹辦公室應用軟體來展示問題解決的流程，並實際進行操作。	<u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。	<u>資 T-IV-1</u> 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 實作情形。	<u>閱 J4</u> 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並瞭解如何利用適當的管道獲得文本資源。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。
	生活科技 索馬立方塊製作	1	1. 能正確操作工具製作作品。	<u>設 k-IV-3</u> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 <u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 <u>設 s-IV-2</u>	<u>生 P-IV-1</u> 創意思考的方法。 <u>生 P-IV-2</u> 設計圖的繪製。 <u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使用。 <u>生 A-IV-1</u> 日常科技產品的選用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 實作情形	<u>閱 J3</u> 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

				<p>能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1</p> <p>能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2</p> <p>能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3</p> <p>能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>			
第 11 週	<p>資訊科技</p> <p>第二章：善用資訊科技組織與表達</p> <p>第 3 節 資訊科技讓簡報更精彩</p> <p>3-2 運用自由軟體製作簡報</p>	1	<p>1. 能描述如何解決問題的方法以及使用的策略。</p> <p>2. 透過介紹辦公室應用軟體來展示問題解決的流程，並實際進行操作。</p>	<p>運 t-IV-4</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p>	<p>資 T-IV-1</p> <p>資料處理應用專題。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p> <p>4. 實作情形。</p>	<p>閱 J4</p> <p>除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並瞭解如何利用適當的管道獲得文本資源。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p>
	生活科技	1	1. 能正確操作工	設 k-IV-3	生 P-IV-1	1. 態度檢核	閱 J3 理解學科知

	索馬立方塊製作		具製作作品。	<p>能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1</p> <p>能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2</p> <p>能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1</p> <p>能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2</p> <p>能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3</p> <p>能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p>創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2</p> <p>設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3</p> <p>手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1</p> <p>日常科技產品的選用。</p>	<p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	<p>識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
第 12 週	<p>資訊科技</p> <p>第二章：善用資訊科技組織與表達</p> <p>終極任務 班遊行程我規劃</p>	1	<p>1. 能描述如何解決問題的方法以及使用的策略。</p> <p>2. 透過規劃班級旅遊行程，讓學生可以在活動的過程中運用相關</p>	<p>運 t-IV-3</p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 c-IV-1</p>	<p>資 T-IV-1</p> <p>資料處理應用專題。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p> <p>4. 計畫展示。</p>	<p>閱 J10</p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>戶 J5</p>

			<p>的能力。</p>	<p>能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2</p> <p>能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 c-IV-3</p> <p>能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p> <p>運 p-IV-1</p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2</p> <p>能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 p-IV-3</p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>			<p>在團隊活動中，養成相互合作與互動的良好態度與技能。</p> <p>戶 J2</p> <p>擴充對環境的理解，運用所學的知識到生活當中，具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。</p> <p>多 J11</p> <p>增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>安全教育-交通安全</p> <p>D-IV-3</p> <p>運用科技提升交通的便利性。</p> <p>D-IV-4</p> <p>瞭解科技對交通工具運行與安全的影響。</p>
--	--	--	-------------	--	--	--	--

	<p>生活科技 索馬立方塊製作</p>	1	1. 能正確操作工具製作作品。	<p><u>設 k-IV-3</u> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p><u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p><u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p><u>設 c-IV-1</u> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p><u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p><u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p><u>生 P-IV-1</u> 創意思考的方法。</p> <p><u>生 P-IV-2</u> 設計圖的繪製。</p> <p><u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使用。</p> <p><u>生 A-IV-1</u> 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 實作情形</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
第 13 週	<p>資訊科技 第二章：善用資訊科技組織與表達</p>	1	<p>1. 能描述如何解決問題的方法以及使用的策略。 2. 透過規劃班級旅遊行程，讓學生可以在活動的</p>	<p><u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><u>運 c-IV-1</u></p>	<p><u>資 T-IV-1</u> 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 計畫展示。</p>	<p><u>閱 J10</u> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p><u>戶 J5</u></p>

	<p>終極任務 班遊 行程我規劃</p>		<p>過程中運用相關的能力。</p>	<p>能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>			<p>在團隊活動中，養成相互合作與互動的良好態度與技能。</p> <p>戶 J2 擴充對環境的理解，運用所學的知識到生活當中，具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。</p> <p>多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p>涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。</p> <p>安全教育-交通安全 D-IV-3 運用科技提升交通的便利性。</p> <p>D-IV-4 瞭解科技對交通工具運行與安全的影響。</p>
--	--------------------------	--	--------------------	---	--	--	---

	<p>生活科技 索馬立方塊製作</p>	1	<p>1. 能正確操作工具製作作品。</p>	<p><u>設 k-IV-3</u> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p><u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p><u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p><u>設 c-IV-1</u> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p><u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p><u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p><u>生 P-IV-1</u> 創意思考的方法。</p> <p><u>生 P-IV-2</u> 設計圖的繪製。</p> <p><u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使用。</p> <p><u>生 A-IV-1</u> 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 實作情形</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
第 14 週	<p>資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 1 節 演算法與程式語言</p>	1	<p>1. 藉由生活化的實例理解演算法的特性。 2. 說明程式語言的基本概念並實際操作，讓學生</p>	<p><u>運 t-IV-2</u> 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。</p> <p><u>運 t-IV-3</u></p>	<p><u>資 T-IV-1</u> 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 計畫展示。 5. 口頭報告。</p>	<p><u>國 J7</u> 瞭解跨語言與探究學習的重要內涵。 <u>閱 J7</u></p>

	1-1 演算法簡介 1-2 程式語言簡介		對於程式設計的邏輯概念及操作有基本認識。	能設計資訊作品以解決生活問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。
生活科技 索馬立方塊製作	1	1. 能正確操作工具製作作品。	1. 能正確操作工具製作作品。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 實作情形		閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

				<p>程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>			
第 15 週	<p>資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 1 節 演算法與程式語言 1-1 演算法簡介 1-2 程式語言簡介</p>	1	<p>1. 藉由生活化的實例理解演算法的特性。</p> <p>2. 說明程式語言的基本概念並實際操作，讓學生對於程式設計的邏輯概念及操作有基本認識。</p>	<p>運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊</p>	<p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p> <p>4. 計畫展示。</p> <p>5. 口頭報告。</p>	<p>國 J7 瞭解跨語言與探究學習的重要內涵。</p> <p>閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p> <p>SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。</p>

				科技之興趣，不受性別限制。			
	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 3 節 平面變立體 3-1 展開圖的應用 3-2 包裝盒的設計	1	1. 透過生活中常見的包裝盒的拆解，觀察包裝盒的展開圖，並思考同種包裝盒中是否可以設計其他不同的展開圖，最後認識常見的展開圖組合方式。 2. 了解包裝盒的設計會影響消費者對於產品的選擇，因此，包裝盒須兼顧外觀及功能，而如何設計出一款合適的包裝盒就變得相對重要。	設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 小組討論	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 16 週	資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 1 節 演算法與程式語言 1-3 Scratch 環境介紹	1	瞭解 Scratch 可以做出的作品範例、認識 Scratch 的操作介面。	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作練習。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J8 工作教育環境的類

							型與現況。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。
	生活科技 包裝盒設計製作	1	1. 能正確繪製出索馬立方塊的包裝盒展開圖。	<p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核</p> <p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

第 17 週	資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 2 節-流程控制與程式實作 2-1 流程控制	1	透過虛擬碼與流程圖認識演算法的表示方式。	運 t-IV-1 能瞭解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-4 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。
	生活科技 包裝盒設計製作	1	1. 能正確裁切展開圖。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-2 能運用基本工具	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 態度檢核 2. 上課參與 3. 實作情形	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

				<p>進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>			
第 18 週	<p>資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 2 節-流程控制與程式實作 2-2Scratch 實作 流程控制-防疫大作戰</p>	1	<p>1. 瞭解演算法的概念如何運用於資訊科技中。</p> <p>2. 在 Scratch 中應用流程控制的結構（循序、選擇、重複）進行實作。</p>	<p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-4 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	資 A-IV-1 演算法基本概念。	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 實作展示。</p>	<p>閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。</p> <p>涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p>

							SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。
	生活科技 包裝盒設計製作	1	1. 能將展開圖組合黏貼成包裝盒。	<p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核</p> <p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 19 週	資訊科技	1	1. 瞭解演算法的	運 t-IV-4	資 A-IV-1	1. 課堂參與。	閱 J6

	<p>第三章：演算法與程式設計</p> <p>第 2 節-流程控制與程式實作</p> <p>2-2Scratch 實作流程控制-防疫大作戰</p>		<p>概念如何運用於資訊科技中。</p> <p>2. 在 Scratch 中應用流程控制的結構(循序、選擇、重複)進行實作。</p>	<p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-4</p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 t-IV-3</p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p>演算法基本概念。</p>	<p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 實作展示。</p>	<p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>戶 J3</p> <p>理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p> <p>目標 4 優質教育。</p>
<p>生活科技</p> <p>手線鋸教學-四格拼圖製作</p>	<p>1</p>	<p>1. 能正確拆裝手線鋸的鋸條。</p> <p>2. 能在材料上繪出拼圖圖案。</p>	<p>設 k-IV-3</p> <p>能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1</p> <p>能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2</p> <p>能運用基本工具進行材料處理與</p>	<p>生 P-IV-2</p> <p>設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3</p> <p>手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1</p> <p>日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核</p> <p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>	

				組裝。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。			
第 20 週	資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 2 節-流程控制與程式實作 2-2Scratch 實作流程控制-防疫大作戰	1	1. 瞭解演算法的概念如何運用於資訊科技中。 2. 在 Scratch 中應用流程控制的結構(循序、選擇、重複)進行實作。	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-4 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作展示。	閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。
	生活科技	1	1. 能正確使用手線鋸做曲線鋸	設 k-IV-3 能了解選用適當	生 P-IV-3 手工工具的操作與使	1. 態度檢核 2. 上課參與	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的

	手線鋸教學-四格拼圖製作		切。	材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	3. 實作情形	意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 21 週	資訊科技 第三章：演算法與程式設計 第 2 節-流程控制與程式實作 2-2Scratch 實作 流程控制-防疫大作戰	1	1. 瞭解演算法的概念如何運用於資訊科技中。 2. 在 Scratch 中應用流程控制的結構(循序、選擇、重複)進行實作。	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-4 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作展示。	閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。 涯 J7

				題。			學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 4 優質教育。
	生活科技 手線鋸教學-四格拼圖製作	1	1. 能正確使用手線鋸做曲線鋸切。	<p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3</p>	<p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 態度檢核</p> <p>2. 上課參與</p> <p>3. 實作情形</p>	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				能具備與人溝通、協調、合作的能力。			
第 22 週	休業式						

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「學習目標」應為結合「學習表現」(動詞)與「學習內容」(名詞)，整合為學生本單元應習得的學科本質知能。

◎「學習表現」與「學習內容」需呈現領綱完整文字，非只有代號，「融入議題實質內涵」亦是。

◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。

◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。

教材版本	南一	實施年級 (班級/組別)	7	教學節數	每週(2)節，本學期共(42)節
課程目標	<p>第二冊 資訊科技</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解個人資料保護法，並促進個人資料合理利用。 2. 瞭解運用智慧所產出的創作即是智慧財產，例如：文學作品、戲劇、音樂、影音、電腦程式等。 3. 瞭解著作權法。 4. 瞭解資料處理的三步驟：輸入資料→處理資料→輸出資料。 5. 學習如何使用適當的工具，將資料經過適當處理後轉化成有用的資訊。 6. 學習透過合適的圖表呈現資料的意義與內涵。 7. 學習 Calc 電子表格軟件並用於數據分析、統計和數學計算。 8. 透過 Scratch 程式範例認識及學習循序結構、重複結構、選擇結構。 <p>第二冊 生活科技</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解圖是一種溝通的工具，一種用來傳遞訊息的工具，可用來進行溝通，並快速的釐清雙方的想法。 2. 認識等角圖、等斜圖、三視圖。 3. 學習繪製等角圖、等斜圖、三視圖。 4. 瞭解尺度標註的重要性，正確且清楚的標註才能清楚表達圖形的意義。 5. 了解建築結構是由許多大且重的構件組成，而不同構件可以承受不同方向的作用力。 6. 結構和力學是密不可分的，不同的作用力對結構會造成不同的影響。 7. 了解各種房屋有不同的外型、材料和建造方式，但都是由基礎（地基）、柱、梁及牆等基本骨架構成。 8. 認識橋梁依結構方式大致可分為六型式：梁式橋、拱橋、懸索橋（吊橋）、懸臂橋、斜張橋、桁架橋。 9. 了解斜面、螺旋、槓桿、連桿、輪軸、滑輪、齒輪、棘輪、凸輪的原理與應用。 				
該學習階段 領域核心素養	<p>資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。</p> <p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p> <p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p> <p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。</p> <p>科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p>				

課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週	資訊科技 第四章：個人資料保護與著作合理使用 第 1 節 個人資料保護 1-1 認識個人資料保護法 1-2 保護個人資料的作法	1	1. 瞭解個人資料保護法制定的目的，避免人格權受侵害，並促進個人資料合理利用。 2. 瞭解除了法律所賦予我們的權利，具有正確的觀念與習慣也是保護個人資料不可或缺的一環，生活在科技發達與網路普及的時代，防範個人資料不慎在網路上洩漏或遭到詐取更是重要。	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 人 J7 探討違反人權的事件對個人、社區、部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。 法 J3 認識法律之意義與制定。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 5 性別平等。 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技	1	1. 瞭解圖是一種	設 k-IV-1	生 P-IV-2	1. 上課參與。	閱 J3

	第一章：設計圖的繪製 II 第 1 節 生活中常見的圖 1-1 圖的用途 1-2 圖的種類		溝通的工具，一種用來傳遞訊息的工具，可用來進行溝通，並快速的釐清雙方的想法。 2. 瞭解圖的功能可大致可分成「工程圖」、「符碼圖」與「概念圖」等三種。	能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	設計圖的繪製。	2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 經驗分享。	理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>SDGs</u> 目標 9 永續工業與基礎設施。
第 2 週	資訊科技 第四章：個人資料保護與著作合理使用 第 1 節 個人資料保護 2-1 認識智慧財產	1	瞭解運用智慧所產出的創作即是智慧財產，例如：文學作品、戲劇、音樂、影音、電腦程式等。	<u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 p-IV-3</u> 能有系統地整理數位資源。 <u>運 a-IV-1</u> 能落實健康的數位使用習慣與態度。 <u>運 a-IV-2</u> 了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	<u>資 H-IV-2</u> 資訊科技合理使用原則。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 小組討論。	<u>法 J3</u> 認識法律之意義與制定。 <u>法 J1</u> 探討平等。 <u>人 J4</u> 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 <u>SDGs</u> 目標 5 性別平等。 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技 第一章：設計圖	1	1. 瞭解正投影多視圖將不同角度	<u>設 s-IV-1</u>	<u>生 P-IV-2</u>	1. 上課參與。 2. 平時觀察。	<u>閱 J3</u>

	的繪製 II 第 2 節 工程圖中的平面圖 2-1 正投影多視圖 2-2 正投影多視圖-圓柱 2-3 尺度標註		所看到的形狀畫在圖紙上，可以幫助人對物體的形狀與大小有比較明確的認識。 2. 瞭解正投影多視圖圓柱的畫法。 3. 瞭解尺度標註的重要性，正確且清楚的標註才能清楚表達圖形的意義。	能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	設計圖的繪製。	3. 學習單。 4. 習作練習。	理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 3 週	資訊科技 第四章：個人資料保護與著作合理使用 第 2 節 智慧財產與著作權保護 2-2 著作人格權與著作財產權 2-3 著作權保護	1	1. 瞭解著作權法把著作權區分為著作人格權及著作財產權。 2. 著作人格權是保護著作人的人格及聲譽，專屬著作人本身，不得讓與或繼承；著作財產權則是著作人享有其創作之著作的專有權利，其著作為著作人財產的一部分。	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 法 J3 認識法律之意義與制定。 SDGs 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技	1	1. 學習如何運用	設 s-IV-1	生 P-IV-2	1. 上課參與。	閱 J3

	第一章：設計圖的繪製 II 第 3 節 工程圖中的立體圖 3-1 等角圖		正投影的原理繪製等角圖。	能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。	設計圖的繪製。	2. 平時觀察。 3. 學習單。 4. 習作練習。	理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 4 週	資訊科技 第四章：個人資料保護與著作合理使用 第 3 節 著作合理使用與創用 CC 運用 3-1 著作合理使用	1	瞭解著作權立法目的除了保障權力的行使，也同時確立對於他人著作的合理使用範圍。	運 a-IV-1 能落實康健的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能瞭解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 法 J9 進行學生權利與校園法律之初探。 涯 J1 4 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 SDGs 目標 16 和平、正義與健全的司法。
	生活科技	1	1. 學習如何繪製	設 s-IV-1	生 P-IV-2	1. 上課參與。	閱 J3

	<p>第一章：設計圖的繪製 II 第 3 節 工程圖中的立體圖 3-2 斜視圖</p>		斜視圖。	能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。	設計圖的繪製。	2. 平時觀察。 3. 學習單。 4. 習作練習。	理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 5 週	<p>資訊科技 第四章：個人資料保護與著作合理使用 第 3 節 著作合理使用與創用 CC 運用 3-2 認識創用 CC 3-3 六種常見的創用 CC 授權</p>	1	1. 瞭解創用 CC 的來源為美國成立的 Creative Commons 組織，該組織提出「保留部份權利」的思考與做法，鼓勵創作者告知大家作品授權使用的範圍，並標示於作品上讓大家可以合法使用創作。 2. 瞭解創用 CC 是以模組化的簡易條件，透過四項授權要素的排列組合，並提供六種便利使用的授權條款。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。 SDGs 目標 8 體面工作與

				受性別限制。			經濟成長。 目標 10 減少國內及 國家間不平等。 目標 16 和平、正義 與健全的司法。
	生活科技 第二章：結構的 原理與應用 第 1 節 結構的 基本認識 1-1 結構無所不 在 1-2 基本結構構 件 1-3 結構構件接 合處介紹 1-4 結構與力的 關係	1	1. 了解將各個材 料，依照不同的 載重效能互相排 列組織，組合在 一起後，不會造 成過度的變形或 位移的構造即稱 為結構。 2. 了解建築結構 是由許多大且重 的構件組成，而 不同構件可以承 受不同方向的作 用力。 3. 結構通常是由 不同結構構件接 合而成，不同的 材質的結構，有 不同接合的技巧 或方法。 4. 結構和力學是 密不可分的，不 同的作用力對結 構會造成不同的 影響。	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品 的基本原理、發 展歷程、與創新 關鍵。 <u>設 k-IV-4</u> 能了解選擇、分 析與運用科技產 品的基本知識。	<u>生 N-IV-1</u> 科技的起源與演 進。 <u>生 S-IV-1</u> 科技與社會的互動 關係。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。	<u>閱 J3</u> 理解學科知識內的 重要詞彙的意涵， 並懂得如何運用該 詞彙與他人進行溝 通。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工 作 教育環境的資 料。
第 6 週	資訊科技 第四章：個人資	1	1. 使用簡單的方法 宣告共享或保	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品	<u>資 H-IV-2</u> 資訊科技合理使用	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<u>閱 J3</u> 理解學科知識內的

<p>料保護與著作合理使用 第 3 節 著作合理使用與創用 CC 運用 3-4 創用 CC 宣告 3-5 公眾領域</p>			<p>留的權利，以創用 CC 網站透過選擇授權方式、標示著作人、取得宣告圖示或者 HTML 碼，幾個簡單的步驟來產生授權宣告就是一個方便又快速的方式。 2. 瞭解公眾領域 (PD, PublicDomain) 是用來泛稱那些沒有著作權的作品，為了讓作品能被安心地分享及使用。</p>	<p>以解決生活問題。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>原則。</p>	<p>3. 心得分享。 4. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p>重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。 國 J6 評估衝突的情境並提出解決方案。 SDGs 目標 8 體面工作與經濟成長。 目標 10 減少國內及國家間不平等。 目標 16 和平、正義與健全的司法。</p>
<p>生活科技 第二章：結構的原理與應用</p>	1		<p>1. 了解各種房屋有不同的外型、材料和建造方</p>	<p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發</p>	<p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。</p>	<p>防 J3 臺灣災害防救的機制與運作。</p>

	<p>第 2 節 常見的結構應用</p> <p>2-1 常見的建築結構</p> <p>2-2 常見的橋梁結構</p> <p>2-3 常見的家具結構</p>		<p>式，但都是由基礎（地基）、柱、梁及牆等基本骨架構成。</p> <p>2. 橋梁依結構方式大致可分為六型式：梁式橋、拱橋、懸索橋（吊橋）、懸臂橋、斜張橋、桁架橋。</p> <p>3. 了解平常使用的桌、椅或櫃子等家具，其實也是完整的結構體展現。</p>	<p>展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 s-IV-3</p> <p>能運用科技工具保養與維護科技產品。</p>	<p>生 A-IV-2</p> <p>日常科技產品的機構與結構的應用。</p>		<p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 9 永續工業與基礎設施。</p>
第 7 週	<p>資訊科技</p> <p>第四章：個人資料保護與著作合理使用</p> <p>第 3 節 著作合理使用與創用 CC 運用</p> <p>3-4 創用 CC 宣告</p> <p>3-5 公眾領域</p>	1	<p>1. 使用簡單的方法宣告共享或保留的權利，以創用 CC 網站透過選擇授權方式、標示著作人、取得宣告圖示或者 HTML 碼，幾個簡單的步驟來產生授權宣告就是一個方便又快速的方式。</p> <p>2. 瞭解公眾領域（PD, PublicDomain）是用來泛稱那些</p>	<p>運 t-IV-3</p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 c-IV-1</p> <p>能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 p-IV-1</p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2</p> <p>能利用資訊科技與他人進行有效</p>	<p>資 H-IV-2</p> <p>資訊科技合理使用原則。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 心得分享。</p> <p>4. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p> <p>5. 紙筆測驗。</p>	<p>閱 J3</p> <p>理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱 J10</p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>閱 J6</p> <p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工</p>

			<p>沒有著作權的作品，為了讓作品能被安心地分享及使用。</p>	<p>的互動。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>			<p>作教育環境的資料。</p> <p>國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。</p> <p>國 J6 評估衝突的情境並提出解決方案。</p> <p>SDGs 目標 8 體面工作與經濟成長。 目標 10 減少國內及國家間不平等。 目標 16 和平、正義與健全的司法。</p>
<p>生活科技 第二章：結構的原理與應用 第 3 節 現今建築結構發展 3-1 設計理念的發展 3-2 結構材料的發展 3-3 設計方式的發展 3-4 常見電腦繪圖軟體示例</p>	1	<p>1. 了解現今的建築也很重視有關地球環境的問題。像是綠建築節能對策和可再生能源在建築中的應用，都是為了因應全球暖化效應的反思設計。</p> <p>2. 了解對材料性質有所認識後，才好讓該材料能發揮出最大的效能。</p> <p>3. 了解繪製設計圖時，除了手繪</p>	<p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>	<p>生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 操作檢核。</p>	<p>環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。</p> <p>涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。</p> <p>SDGs 目標 9 永續工業與基礎設施。</p>	

			以外，還可以透過電腦繪圖來達成。 4. 常見的電腦繪圖軟體——tinkercad 為例，學這個軟體的基本操作。				
第 8 週	資訊科技 第五章：資料的處理與分析 第 1 節 資料處理 1-1 資料的形式與意義 1-2 資料處理流程	1	1. 利用日常生活事件說明資料的意義，以及資料與資訊的關係。 2. 瞭解資料處理的三步驟：輸入資料→處理資料→輸出資料。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度之興趣，不受性別限制。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 8 體面工作與經濟成長。
	生活科技 第二章：結構的	1	1. 了解建築科技的發展對於海洋	設 a-IV-3 能主動關注人與	生 S-IV-1 科技與社會的互動	1. 上課參與。 2. 平時觀察。	防 J3 臺灣災害防救的機

	原理與應用 第 4 節 建築科技發展的影響 4-1 建築與環境 4-2 建築減震防災新科技		自然生態及地貌造成什麼影響。 2. 了解建築結構如何強化耐震效果，以達到防止地震造成的嚴重災害，並了解建築結構有哪些減震與隔震的技術。	科技、社會、環境的關係。	關係。	3. 心得分享。	制與運作。 涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。
第 9 週	資訊科技 第五章：資料的處理與分析 第 1 節 資料處理 1-3 資料搜尋	1	瞭解透過網際網路的搜尋引擎，搭配合適的搜尋方法，可以縮小資料搜尋範圍，取得相關資料後，進一步分析、判斷、歸納資料的正確性。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	國 J1 理解我國發展和全球之關聯性。 國 J5 尊重與欣賞世界不同文化的價值。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱 J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs

							目標 4 優質教育 目標 10 減少國內及 國家間不平等。
	生活科技 第二章：結構的 原理與應用 虹橋搭建體驗	1	讓學生合作搭建 虹橋，實際體驗 結構的應用。	<p><u>設 k-IV-4</u> 能了解選擇、分 析與運用科技產 品的基本知識。</p> <p><u>設 s-IV-1</u> 能繪製可正確傳 達設計理念的平 面或立體設計 圖。</p> <p><u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具 進行材料處理與 組裝。</p> <p><u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技 實作活動及探索 興趣，不受性別 的限制。</p> <p><u>設 c-IV-1</u> 能運用設計流 程，實際設計並 製作科技產品以 解決問題。</p> <p><u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝 通、協調、合作 的能力。</p>	<p><u>生 P-IV-2</u> 設計圖的繪製。</p> <p><u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使 用。</p> <p><u>生 A-IV-2</u> 日常科技產品的機 構與結構的應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 上課參與。 平時觀察。 小組討論。 	<p><u>防 J3</u> 臺灣災害防救的機 制與運作。</p> <p><u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與 興趣。</p>
第 10 週	資訊科技 第五章：資料的	1	1. 學習如何使用 適當的工具，將	<u>運 t-IV-3</u>	<u>資 T-IV-1</u>	<ol style="list-style-type: none"> 課堂參與。 平時觀察。 	<u>閱 J3</u>

	處理與分析 第1節 資料處理 1-4 資料處理方式 1-5 資料分析工具 1-6 資料呈現方式		資料經過適當處理後轉化成有用的資訊。 2. 瞭解資料分析是檢查、清理、轉換和建模的過程，目的是發現有用的資訊，藉以進行決策。 3. 學習透過合適的圖表呈現資料的意義與內涵。	能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資料處理應用專題。	3. 實作情形。	理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 涯 J13 培養生涯規劃及執行的能力。 SDGs 目標4 優質教育。 目標9 產業、創新與基礎設施。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 第1節 機構的基本認識 1-1 機件、機構、機器與機械的關係 1-2 機構傳遞動力的方式	1	1. 了解機構的組成，明白這不是某個高精密的物品，而是早已存在我們日常生活中的一部分。 2. 了解機構的三種運作方式，並能舉出實例說明。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確的科科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第11週	資訊科技 第五章：資料的	1	學習 Calc 電子表格軟件並用於數	運 t-IV-3	資 T-IV-1	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	閱 J3

	處理與分析 第 2 節 Calc 實作－資料處理實作 2-1 軟體介面		據分析、統計和數學計算，使用者可以通過單擊單元格、輸入數據、選擇公式、格式化數據等操作來進行數據處理和分析。	能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 p-IV-3</u> 能有系統地整理數位資源。	資料處理應用專題。		理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 第 2 節 機構的種類與應用 2-1 斜面與螺旋 2-2 槓桿與連桿 2-3 輪軸與滑輪 2-4 齒輪與棘輪 2-5 凸輪	1	1. 了解斜面與螺旋的原理與應用。 2. 了解槓桿與連桿的原理與應用。 3. 了解輪軸與滑輪的原理與應用。 4. 了解齒輪與棘輪的原理與應用。 5. 了解凸輪的原理與應用。	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 s-IV-3</u> 能運用科技工具保養與維護科技產品。	<u>生 A-IV-1</u> 日常科技產品的選用。 <u>生 A-IV-2</u> 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。	<u>閱 J3</u> 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 12 週	資訊科技 第五章：資料的處理與分析 第 2 節 Calc 實作－資料處理實作	1	瞭解 Calc 軟體可用於執行各種數學、統計、文本處理和其他類型的運算。Excel 函式是預先定義	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資	<u>資 T-IV-1</u> 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 心得分享。	<u>閱 J9</u> 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 <u>閱 J6</u> 懂得在不同學習及

	2-2 公式與函式		的，可以通過在 Calc 中輸入函數名稱和相應的參數來調用。函式會根據輸入的參數進行運算，然後返回結果。	訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。			生活情境中使用文本之規則。 品 J8 理性溝通與問題解決。 涯 J11 分析影響個人生涯決定的因素。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 17 促進目標實線之全球夥伴關係。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 第 3 節 機械的應用與發展 3-1 機械應用帶來的影響 3-2 機械的未來發展	1	1. 了解機械科技發展對人們帶來的影響，除了讓人們的生活更加便利外，同時也帶來了人們原本沒想到的問題。 2. 了解能源應用科技的進步，讓機械的動力來源更加環保，也因更強大的動力可以產生更大的力氣或速度。這些都是機械科技正在發展的趨勢。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。	能 J5 了解能源與經濟發展、環境之間相互的影響與關聯。 涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 SDGs 目標 9 永續工業與基礎設施。 目標 12 責任消費與生產。
第 13 週	資訊科技 第五章：資料的	1	瞭解 Calc 軟體可用於執行各種數	運 t-IV-3 能設計資訊作品	資 T-IV-1 資料處理應用專	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	閱 J9 樂於參與閱讀相關

	<p>處理與分析 第 2 節 Calc 實作—資料處理實作 2-2 公式與函式</p>		<p>學、統計、文本處理和其他類型的運算。Excel 函式是預先定義的，可以通過在 Calc 中輸入函數名稱和相應的參數來調用。函式會根據輸入的參數進行運算，然後返回結果。</p>	<p>以解決生活問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>	<p>題。</p>	<p>3. 實作情形。 4. 心得分享。</p>	<p>的學習活動，並與他人交流。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 品 J8 理性溝通與問題解決。 涯 J11 分析影響個人生涯決定的因素。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 17 促進目標實線之全球夥伴關係。</p>
	<p>生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作</p>	<p>1</p>	<p>讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。</p>	<p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。</p>	<p>1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。</p>	<p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 責任消費與生產</p>

				設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。			
第 14 週	資訊科技 第五章：資料的處理與分析 第 2 節 Calc 實作－資料處理實作 2-3 繪製圖表	1	繪製圖表的目的，是將複雜的數據和信息轉化為易於理解和分析的形式，幫助使用者更好地瞭解和閱讀資料。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 成果分享。 5. 紙筆測驗。	閱 J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。 品 J8 理性溝通與問題解決。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 涯 J13 培養生涯規劃及執行的能力。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 17 促進目標實線之全球夥伴關係。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。	涯 J3 覺察自己的能力與興趣。

	桶製作			<p>品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。</p>		<p>SDGs 目標 12 責任消費與生產</p>
第 15 週	<p>資訊科技 第五章：資料的處理與分析 第 2 節 Calc 實作－資料處理實作 2-3 繪製圖表</p>	1	<p>繪製圖表的目的，是將複雜的數據和信息轉化為易於理解和分析的形式，幫助使用者更好地瞭解和閱讀資料。</p>	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>	<p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 成果分享。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 	<p>閱 J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>涯 J13 培養生涯規劃及執行的能力。</p>

							SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 17 促進目標實線之全球夥伴關係。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。	涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 責任消費與生產
第 16 週	資訊科技 第六章： Scratch 程式設計 第 1 節 循序結構 1-1 認識循序結構	1	透過 Scratch 程式範例認識循序結構並學習應用循序結構程式設計技巧。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 國 J7

	1-2 循序結構實作練習			<p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>			<p>了解跨語言與探究學習的重要內涵。</p> <p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
	<p>生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作</p>	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	<p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。</p>	<p>1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。</p>	<p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p> <p>SDGs 目標 12 責任消費與生產</p>
第 17 週	<p>資訊科技 第六章：Scratch 程式設計 第 2 節 重複結構</p>	1	透過 Scratch 程式範例認識重複結構並學習應用重複結構程式設計技巧。	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝</p>

	2-1 認識重複結構 2-2 重複結構實作練習			能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。			通。 國 J7 了解跨語言與探究學習的重要內涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。	涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 責任消費與生產
第 18 週	資訊科技 第六章： Scratch 程式設	1	透過 Scratch 程式範例認識重複結構並學習應用	運 t-IV-3	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，

計 第 2 節 重複結構 2-2 重複結構實 作練習			重複結構程式設計技巧。	能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 p-IV-3</u> 能有系統地整理數位資源。	<u>資 P-IV-2</u> 結構化程式設計。		並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 <u>國 J7</u> 了解跨語言與探究學習的重要內涵。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	<u>設 k-IV-4</u> 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 <u>設 c-IV-1</u> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力。	<u>生 P-IV-2</u> 設計圖的繪製。 <u>生 P-IV-3</u> 手工工具的操作與使用。 <u>生 A-IV-2</u> 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。	<u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 責任消費與生產

	資訊科技 第六章： Scratch 程式設計 第 3 節 選擇結構 3-1 認識選擇結構 3-2 選擇結構實作練習	1	透過 Scratch 程式範例認識選擇結構並學習應用選擇結構程式設計技巧。	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 p-IV-3</u> 能有系統地整理數位資源。	<u>資 P-IV-1</u> 程式語言基本概念、功能及應用。 <u>資 P-IV-2</u> 結構化程式設計。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	<u>閱 J3</u> 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 19 週	生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	<u>設 k-IV-4</u> 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 <u>設 c-IV-1</u> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的	<u>生 P-IV-2</u> 設計圖的繪製。 <u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使用。 <u>生 A-IV-2</u> 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。	<u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 責任消費與生產

				能力。			
第 20 週	資訊科技 第六章： Scratch 程式設計 第 3 節 選擇結構 3-2 選擇結構實作練習	1	透過 Scratch 程式範例認識選擇結構並學習應用選擇結構程式設計技巧。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 紙筆測驗。	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。	1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。	涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 責任消費與生產

				展現創新思考的能力。			
第 21 週	資訊科技 第六章： Scratch 程式設計 第 3 節 選擇結構 3-2 選擇結構實作練習	1	透過 Scratch 程式範例認識選擇結構並學習應用選擇結構程式設計技巧。	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 紙筆測驗。 	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
	生活科技 第三章：機構的原理與應用 腳踏式掀蓋垃圾桶製作	1	讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。	<p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構的應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上課參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 作品成果。 	<p>涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p> <p>SDGs 目標 12 責任消費與生產</p>

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				能在實作活動中 展現創新思考的 能力。			
第 22 週	休業式						

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「學習目標」應為結合「學習表現」(動詞)與「學習內容」(名詞)，整合為學生本單元應習得的學科本質知能。

◎「學習表現」與「學習內容」需呈現領綱完整文字，非只有代號，「融入議題實質內涵」亦是。

◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。

◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。